

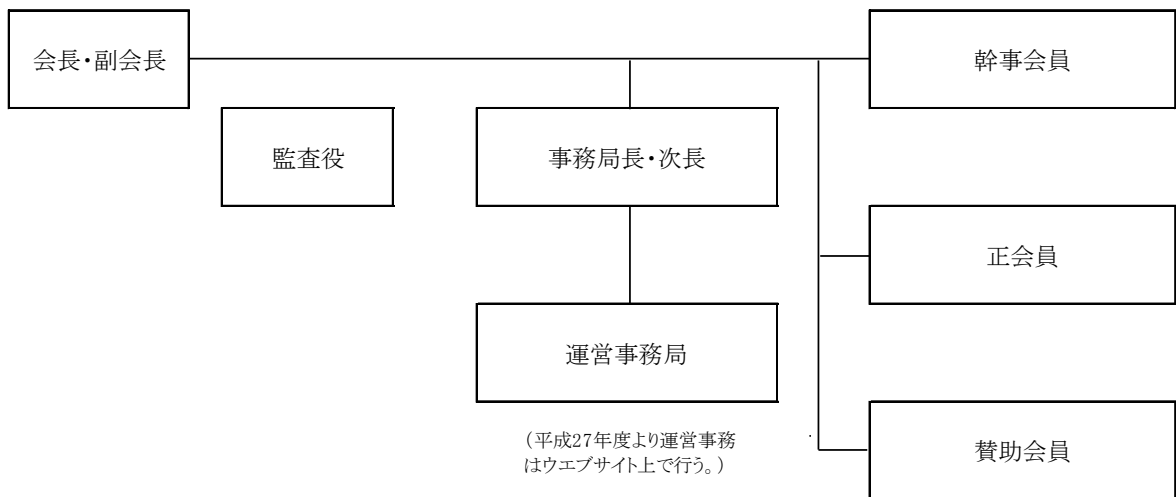
平成31年度通常総会 議案書

平成31年2月19日  
3D コンソーシアム

## 目 次

■ 3D コンソーシアム運営組織 . . . . .	2P
運営組織	
会員	
■ 3D コンソーシアム平成 31 年度通常総会議案書	
第 1 号議案 平成 30 年度事業報告 承認の件 . . . . .	5P
第 2 号議案 平成 30 年度決算報告 承認の件 . . . . .	7P
第 3 号議案 平成 31 年度年事業計画（案）承認の件 . . . . .	9P
第 4 号議案 平成 31 年度予算計画（案）承認の件 . . . . .	10P
第 5 号議案 規約一部変更（案）承認の件 . . . . .	11P

■ 3D コンソーシアム運営組織



### 3D コンソーシアム会員

平成 30 年 12 月 31 日現在（社名 五十音順）

幹事会員（6 会員）

株式会社アイ・オー・データ機器  
シャープ株式会社  
パナソニック株式会社

国立研究開発法人産業技術総合研究所  
株式会社東芝  
株式会社ニューサイトジャパン

正会員（24 会員）

株式会社アスカネット  
株式会社アレイズ  
株式会社NHKメディアテクノロジー  
国立研究開発法人情報通信研究機構  
住友電工ファインポリマー株式会社  
大日本印刷株式会社  
株式会社デジタルディレクターズ  
株式会社日立製作所  
VMJ 株式会社  
株式会社マーキュリーシステム  
Revatron HD 合同会社  
株式会社 WOWOW

E I Z O 株式会社  
株式会社NHKアート  
オリンパス株式会社  
株式会社スター・チャンネル  
株式会社スリーディー  
テクノロジー・ジョイント株式会社  
株式会社ニューオプト  
フィールズ株式会社  
株式会社ふじわらロスチャイルドリミテッド  
三菱電機株式会社  
株式会社ロッキン  
Samsung Electronics Co., Ltd.

賛助会員（30 会員）

宇都宮大学オプティクス教育研究センター／山本 裕紹 氏  
香川高等専門学校／塩沢 隆広 氏  
神奈川工科大学／深野 暁雄 氏  
九州大学／脇山 真治 氏  
慶應義塾大学／宮澤 篤 氏  
コンテンツサービスプロデューサー／町田 聡 氏  
湘南工科大学／堀越 力 氏  
STEREOeYe／関谷 隆司 氏  
STEREO CLUB TOKYO／大谷 和利 氏  
3D 関西／松原 清 氏  
宝塚大学／川村 順一 氏  
一般財団法人デジタルコンテンツ協会／須藤 智明 氏  
電気通信大学／竹内 幸一 氏  
電気通信大学／堀 明宏 氏  
東京眼鏡専門学校／畑田 豊彦 氏  
東京工業大学／張 暁林 氏  
東京農工大学／高木 康博 氏  
鳥取短期大学／河村 壮一郎 氏

公益財団法人名古屋産業科学研究所／谷本 正幸 氏

名古屋大学／藤井 俊彰 氏

名古屋大学 情報科学研究科／寺田 茂 氏

名古屋大学 情報科学研究科／宮尾 克 氏

協同組合日本映画撮影監督協会／兼松 熙太郎 氏

新潟大学（グローバル・テクノロジー・ネットワーク株式会社）／中田 明 氏

日本大学／吉川 浩 氏

福井大学／高田 宗樹 氏

ものづくり大学／加納 裕 氏

モンキー・パンチ／加藤 一彦 氏

早稲田大学／河合 隆史 氏

"Fraunhofer-Institut fuer Nachrichtentechnik, Heinrich-Hertz-Institut Berlin  
／Martin Schell 氏"

## 第 1 号議案 平成 30 年度事業報告 承認の件

「VR（仮想現実）元年」と呼ばれた 2016 年（平成 28 年）は、Oculus Rift や HTC Vive、PlayStation VR といったハイエンド VR ゴーグルの普及とともに、ゲームやコンテンツ産業を中心としたビジネスに新たな展開が訪れた結果、本コンソーシアムが築き上げてきた、3D コンテンツ制作手法の重要性が改めて認識された年でもあった。

また、その一方で、主に Google や IBM、NVIDIA が主導する AI（人工知能）技術の着実な歩みは、現実世界を認知して理解できるロボットや自動運転車の頭脳の役割を（未だ限定的ながらも）果たすまでになっていて、更にその応用領域を、広く一般のコンテンツ産業にまで伸ばそうとしている。

これら VR と AI の技術を相補的に利用することが肝要と考えた本コンソーシアムでは、同年春に新キャッチフレーズ「VR と AI が拓く新たな 3D の世界へ」を掲げたことは既報の通りである。

この活動方針に、引き続きご賛同いただいた企業の研究者や大学の先生方のお力添えによって、昨年 6 月 27 日には恒例となった映像情報メディア学会との「3D 合同シンポジウム」が、新たに画像電子学会、CG-ARTS 協会芸術科学会、情報処理学会コンピュータグラフィックスとビジュアル情報学研究会との共催で開かれた。

冒頭では、Microsoft HoloLens を用いた研究の数々や、AI と組み合わせることで期待される未来の映像テクノロジーが明らかにされ、その一方で、最新の機械学習理論を取り込み続け、新たな方向性を歩んでいる Mathematica と Wolfram|Alpha のデモンストレーションを通して、コンピューティング（計算）環境の新しい可能性が紹介された。

ゲーム開発の最前線からは、従来のゲームとは異なる VR エンターテインメント施設 VR ZONE を展開する中で見えてきた、将来の新たな VR アクティビティの可能性について、そしてゲーム AI とユーザーの身体感覚をどこまで調和させられるか、そこから実践的なゲームデザインとの関連性が初めて解き明かされたのを皮切りに、会の後半は、現在のディープラーニング（深層学習）を中心とした AI が、音声、画像、コミュニケーションなどに加えて、ポリゴンやボリュームデータへと対象が拡大しつつあること、そこからの新しいコンテンツ制作技術の展望が語られた。

そして、様々な映像表現を支えている可視化技術の最前線からは、今後の研究開発および応用の方向性について、特に没入的表示や人工知能技術の利活用に焦点をあてて探っていると報告も得られたことなど、それぞれ今回のシンポジウムにおける大きな収穫であった。

[http://www.3dc.gr.jp/jp/act\\_rep/180627.php](http://www.3dc.gr.jp/jp/act_rep/180627.php)

例年通り、昨年 1 2 月に開催されたビジュアルメディア EXPO2018 に協賛し、セミナーでは 3D オーディオの最新情報を提供するとともに、画期的な 3D パンニングソフトがオープンソースで出現したことにより、従来の実空間再現型の 3D オーディオの考え方から、自由に音を配置移動できる仮想音空間の考え方を普及させることによって 3D オーディオの発展が見込まれることを予測した。

また、ブース展示では、10 数本のマイキングによって収録された立体録音によってコンサ

ートホールの音場を再現したり、従来の3Dオーディオの考えとは全く異なるVR用のリアル空間再現のためのスピーカーシステムの展示を行い、そこで演奏しているかのようなリアルなサウンドに多くの来場者の注目が集まった。

VRに3Dオーディオは不可欠であり、本コンソーシアムでは、専門家の協力のもとでアンビソニックマイクによる録音やマルチマイクによるコンサートの録音などを行い、ここ数年実証実験を行ってきたが、ようやく3Dオーディオに対応した民生機器も発売され、立体音響の作曲家の活動も目立ってきており、今後も3Dオーディオ普及のための活動を続けていく。

第2号議案 平成30年度決算報告 承認の件

(1) 事業収支（予算対比）

(単位:円)

費目	30年度予算額	30年度実績額	備考
<b>【収入の部】</b>			
1. 年会費収入	0	0	
(1)幹事会員年会費	0	0	
(2)正会員年会費	0	0	
(3)賛助会員年会費	0	0	
2. その他	0	23	
・受取利息	0	23	銀行受取利息
当期収入計	0	23	
前期繰越収支差額	2,746,049	2,746,049	
収入の部 合計	2,746,049	2,746,072	
<b>【支出の部】</b>			
1. 経常経費	1,000,000	407,743	
(1)業務委託費	0	0	
(2)運営管理費	100,000	26,904	
(3)活動費	900,000	380,839	
①広報資料費	100,000	0	
②通常活動費	500,000	161,695	
③対外活動費(国内外)	300,000	219,144	
2. その他経費	1,746,049	0	
・予備費	1,746,049	0	
支出の部 合計	2,746,049	407,743	
繰越残高	0	2,338,329	



3D コンソーシアム

副会長 泉 邦昭 殿

件名：3D コンソーシアム「監査報告」

平成 30 年 1 月 1 日から平成 30 年 12 月 31 日までの活動報告、収支決算について監査を行った結果、いずれも正確妥当であることを認めます。

以上

平成 31 年 月 日

監査役 \_\_\_\_\_ (印)  
(自筆署名・捺印)

株式会社アイ・オー・データ機器  
新規事業推進部 新規事業推進課 主事  
豊田 勝之

### 第 3 号議案 平成 31 年度事業計画（案）承認の件

2018 年 12 月から 22.2ch 音響の 4K/8K 放送が開始され、情報通信ネットワークでは、高速・大容量、多数同時接続、超低遅延の第 5 世代移動通信システム(5G)が 2020 年サービス開始予定となっている。通信速度が 100 倍といわれる 5G の時代では、大容量、速度の飛躍的向上によりデータ構造にも質的变化がもたらされ、一般メディアにおいても、マルチアングル化、マルチチャンネル化、双方向化が進むと予想される。

一方、内閣府が主導して進められてきた「戦略的イノベーション創造プログラム (SIP)」の第 2 期 5 年計画が昨年からスタートし、ビッグデータ・AI を活用したサイバー空間基盤技術の中で、とくに人と AI との協働に資する高度に洗練された「ヒューマン・インタラクション基盤技術」の研究開発が進められている。

また、これらインフラの利活用が加速する 2020 年の東京オリンピック・パラリンピックから、2025 年の大阪万博という大きなイベント開催も決定している。

このような中で、3D/VR 関連では新たな産業の期待が大きく高まっている。

アミューズメント分野では 3D 映像のバーチャル空間を、複数人で共有できる VR アトラクション、プラネタリウムなどが人気を博し、早くからビジネス化がすすめられているゲーム分野では、多くの知見を蓄積しながら単なる疑似体験を超えたメディアへの進化も見せ始めている。

教育訓練医療の分野では、概念や体験を伝えられるという VR の特性を生かした効果的な使い方について様々な試みが行われている。さらに、一人称メディアであることを利用し、認知症患者の 3 次元空間の把握の様子を介助者自らが体験し、その時の不安な気持ちをより深く理解する試みが行われるなど、優しい医療の実現への貢献が期待されている。

広告業界では、VR を利用して商品の販促、ブランドを結びつける方法を模索している。VR コンテンツを自由にダウンロードして楽しんでもらいその中で自然に購買意欲を喚起しようという試みである。

スポーツや音楽・演劇ライブなどのネット放送分野では、電波での通常放送とは違うマルチアングルなどが可能な 3D/VR 放送も期待されていると思われる。

一方、カメラを含む高性能の VR 装置の価格が大幅に下がったことから民生用ビジネスへの試みも始まっている。話題の「思い出 VR」がその一つである。VR の技術を使い、外出が難しいお年寄りに、思い出の地や観光地を巡る「仮想旅行」を体験してもらうのであるが、その映像を見て懐かしさに涙する人もいるという。

さらに、実空間再現型の 3D オーディオの考え方から、自由に音を配置移動できる仮想音空間の考え方を「ステージ VR」の新コンセプトとして、昨年提案したが、これらを普及させる活動を続けて VR に関わる音についても 3D コンソーシアムとして注視していく。このように、多くの分野で 3D/VR 普及の環境が整い始めており、3D コンソーシアムでは、「VR と AI が拓く新たな 3D の世界へ」向かって、新規ビジネスの探索、大阪万博に向けたロードマップ策定の活動を引き続き進めていきたい。

第4号議案 平成31年度予算計画（案）承認の件

・期間：平成31年1月1日～31年12月31日

費目	31年度予算額	30年度実績額	備考
<b>【収入の部】</b>			
1. 年会費収入	0	0	
(1)幹事会員年会費	0	0	
(2)正会員年会費	0	0	
(3)賛助会員年会費	0	0	
2. その他	0	23	
・受取利息	0	23	銀行受取利息
当期収入計	0	23	
前期繰越収支差額	2,338,329	2,746,049	
収入の部 合計	2,338,329	2,746,072	
<b>【支出の部】</b>			
1. 経常経費	1,000,000	407,743	
(1)業務委託費	0	0	
(2)運営管理費	100,000	26,904	
(3)活動費	900,000	380,839	
①広報資料費	100,000	0	
②通常活動費	500,000	161,695	
③対外活動費(国内外)	300,000	219,144	
2. その他経費	1,338,329	0	
・予備費	1,338,329	0	
支出の部 合計	2,338,329	407,743	
繰越残高	0	2,338,329	

第 5 号議案 規約一部変更（案）承認の件

(※下線部分が変更箇所)

現行規約	変更(案)
<p style="text-align: center;">第 2 章 会 員</p> <p>第 9 条 (年会費)</p> <p><u>1. 平成 3 0 年度の会費については幹事会員、 正会員、賛助会員のいずれからも徴収しない。</u></p> <p><u>2. 平成 3 1 年度については平成 3 0 年度の状 況によって再度討議のうえ決定する。</u></p>	<p>第 9 条 (年会費)</p> <p><u>1. 平成 3 1 年度の会費については幹事会員、 正会員、賛助会員のいずれからも徴収しない。</u></p> <p><u>2. 平成 3 2 年度については平成 3 1 年度の状 況によって再度討議のうえ決定する。</u></p>